



**User participation throughout the NPD process:  
Product development history at Quirky**

Camilo Andres Luna Rincon

152113376

Written under the supervision of Claudia Costa

Dissertation submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of MSc in  
Business Administration at Católica-Lisbon School of Business and Economics

June 2015

# **User participation throughout the NPD process: Product development history at Quirky**

Camilo Andres Luna Rincon

## **Abstract**

Interest in the implementation and research of user involvement in the new product development processes of firms has been growing. Involving users in the open innovation process using co-creation has been done through techniques such as crowdsourcing. Research highlight the benefits of the mentioned practices studying its implementation in different firms. The effects of the amount of user participation throughout the new product development process is analyzed with data gathered from Quirky, a firm that implements user participation practices for the development of products. The results show that the number of user participating throughout the development process of a products indeed affects its outcome expressed as the number of sold units of the developed product. They also show that the number of user interactions and the number of times the firm requests user input did not significantly affect the number of units sold. This results are attributed to effects of open innovation, co-creation, and crowdsourcing proposed by other researchers and support the use of these practices.

## **Resumo**

O interesse das empresas e a investigação do envolvimento de utilizadores no processo de criação de novos produtos tem aumentado. Os utilizadores têm integrado o processo de inovação através da co-criação, nomeadamente por técnicas específicas como o crowdsourcing. Estudos anteriores destacam os benefícios da implementação das técnicas mencionadas em diferentes empresas. De maneira a determinar os efeitos da quantidade de utilizadores no processo, a presente análise baseia-se no caso da empresa Quirky, uma empresa que implementa práticas de integração de utilizadores no processo de desenvolvimento de novos produtos. Os resultados revelam que, de fato, o número de utilizadores que participam no desenvolvimento de produtos tem impacto no resultado final, registado pelo número de unidades vendidas do produto criado. Estes resultados são atribuídos aos efeitos de inovação aberta, co-criação e crowdsourcing propostos por outros investigadores e apoiam a utilização destas práticas. Registou-se ainda que o número de vezes em que a empresa incentiva a participação dos utilizadores, bem como, o número de interações efectivamente verificadas não tem um impacto significativo nas unidades vendidas. Por fim, os resultados apresentados representam os efeitos de inovação aberta, co-criação e crowdsourcing, já demonstrados em estudos anteriores por diferentes investigadores que sustentam a utilização destas práticas.